

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN	i
KATA PENGANTAR.....	ii
ABSTRAK	iv
<i>ABSTRACT</i>	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR TABEL.....	viii
DAFTAR GAMBAR	x
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang Penelitian	1
1.2. Rumusan Masalah	7
1.3. Batasan Masalah.....	7
1.4. Tujuan Penelitian.....	8
1.5. Manfaat Penelitian	8
1.6. Definisi Operasional.....	9
1.7. Hipotesis Penelitian.....	10
1.8. Sistematika Penulisan	10
BAB II KAJIAN PUSTAKA	12
2.1. Model Pembelajaran.....	12
2.2. Model VAK (<i>Visual, Auditory dan Kinesthetic</i>).....	12
2.3. Pemahaman	16
2.3.1. Pengertian Pemahaman	16
2.3.2. Indikator Pemahaman.....	17
2.4. Multimedia Pembelajaran	18
2.5. <i>Game</i>	22
2.5.1. Pengertian <i>Game</i>	22
2.5.2. <i>Adventure Game</i>	23
2.5.3. <i>Education Game</i>	24
2.5.4. Game Engine.....	25
2.5.5. Elemen Pada Game	26
2.5.6. Tipe-Tipe Game Engine	28

2.5.7. Opus Pro.....	29
2.6. Metode Perancangan	30
2.7. Desain Perangkat Lunak	37
2.7.1. Desain dan Kualitas Perangkat Lunak	38
2.7.2. Desain Data Perangkat Lunak.....	39
2.7.3. Desain Interface	39
BAB III METODE PENELITIAN.....	40
3.1. Metode Penelitian.....	40
3.2. Desain Penelitian.....	42
3.3. Variabel Penelitian	48
3.4. Instrumen Penelitian.....	49
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	52
4.1. Hasil Penelitian	52
4.1.1. Tahap Analisis	53
4.1.2. Tahap Perencanaan.....	60
4.1.3. Tahap Pengembangan.....	68
4.2. Pelaksanaan Penelitian	96
4.2.1. Hasil Respon Siswa.....	96
4.2.2. Analisis Data Tes.....	99
4.3. Pembahasan Penelitian.....	100
4.3.1. Pengaruh Multimedia terhadap Pemahaman Siswa Berdasarkan Perhitungan Nilai Gain.....	100
4.3.2. Uji Coba Instrumen	102
4.3.3. Penilaian Multimedia Oleh Ahli Media dan Ahli Materi	103
4.3.4. Penilaian Siswa Terhadap Multimedia.....	103
4.3.5. Pengaruh Multimedia Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa (Gain) Berdasarkan Hasil Penilaian Siswa	103
4.3.6. Kelebihan, Kekurangan, kendala dan rekomendasi Multimedia	104
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	106
5.2. Smpulan dan Saran.....	106
5.3. Saran.....	107